Guía Docente

DATOS DE IDENTIFICACIÓN

Titulación:	Grado en Comunicación Audiovisual
Rama de Conocimiento:	Ciencias Sociales y Jurídicas
Facultad/Escuela:	Ciencias de la Comunicación
Asignatura:	Programación y Formatos Audiovisuales
Tipo:	Obligatoria
Créditos ECTS:	6
Curso:	3
Código:	3038
Periodo docente:	Sexto semestre
Materia:	Técnicas de Producción y Comunicación Aplicada
Módulo:	Organización y Producción de la Comunicación Audiovisual y Multimedia
Tipo de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano
Total de horas de dedicación del alumno:	150

Equipo Docente	Correo Electrónico
Francisco Javier Reyero González	j.reyero.prof@ufv.es

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

La programación es la base del ordenamiento de los contenidos en los medios audiovisuales. Las cadenas de televisión o radio, entre otras, han de adaptar en horario, formato y duración los contenidos de los que disponen al público potencial o real que puede "consumir" dichos contenidos.

Así pues, la relación entre espectadores y público que accede a contenidos vía Web con los propietarios y editores de esos medios de comunicación, se articula en función de la programación que deciden las empresas de comunicación.

La programación tiene historia, procedimientos, terminología, casos de éxito, condicionantes demográficos y económicos o nuevos retos relacionados con la medición de las audiencias. Y todo ello en contaste evolución y al albur de las nuevas tecnologías y de los cambios que se derivan de esta suerte de revolución.

La programación es la base del ordenamiento de los contenidos en todos los medios audiovisuales. Las cadenas de televisión, las plataformas de streaming, los agragadores de cadenas o programas, las emisoras de radio o los productores de podcast, han de adaptar en horario, formato, sistema de producción, "calendarización" y duración los contenidos de los que disponen al público potencial que puede "consumir" dichos contenidos. Así pues, la relación entre los espectadores, oyentes y el público que accede a contenidos vía Web se articula en función de la programación que deciden las empresas de comunicación. La programación tiene historia, procedimientos, terminología, casos de éxito, condicionantes demográficos y económicos o nuevos retos relacionados con la medición de las audiencias. Y todo ello en contaste evolución y al albur de las nuevas tecnologías y de los cambios que se derivan de esta suerte de revolución.

OBJETIVO

Los alumnos aprenderán las claves de la programación clásica de los medios tradicionales: televisión en abierto, televisión de pago, radio generalista o temática. Y al mismo tiempo constatarán la evolución de esos medios y su multiplexión a fin de competir con los nuevos medios online y las nuevas formas de consumo del cliente objetivo. En resumen. Se está pasando de los MEDIOS PROGRAMADOS a los ESPECTADORES PROGRAMADORES. Y todo esto por mor de la tecnología y su impacto en los contenidos y en la gestión de los medios, especialmente por el efecto disruptivo de Internet, también, en este ámbito.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

1.- Los propios del grado hasta el momento de cursar esta materia.
2.- Conocimientos específicos derivados de seminarios, visitas académicas, participación en visitas externas o coloquios.
3.- La condición de espectador-consumidor que cada alumno, por el mero hecho de serlo, tiene por tradición y costumbre.
4.- La experiencia como usuario-espectador o usuario-oyente de todos los alumnos del curso

CONTENIDOS

TEMA 1. Concepto de programación.
TEMA 2. Introducción a la programación en televisión y el oficio de programador. Los nuevos usos del televisor.
TEMA 3: Organigrama y organización del trabajo en una cadena de televisión o plataforma de streaming. Funcionamiento de un departamento de programación.
TEMA 4: Historia de la programación. Historia internacional e historia en España. Repaso de los principales inventos que han forjado la situación actual del mundo audiovisual.
TEMA 5: Evolución de las ventanas de exhibición de la obra cinematográfica. Evolución de la producción de audiocontenidos.
TEMA 6. Audímetría. Sistemas para la medición de la audiencia en los diferentes medios de comunicación. Ventajas y desventajas de cada modelo. Otros elementos clave de programación: derechos, tecnología, tercera pantalla, etc.
TEMA 7: El Formato audiovisual. Primera parte.

TEMA 8: El Formato audiovisual. Segunda parte.
TEMA 9. La televisión no programada. Consumo online y OTT. Modalidades e impacto en el entorno televisivo moderno
TEMA 10: Contenidos en Streaming: Netflix, Max, Amazon Prime vídeo, Apple TV, Disney +, DZN, etc.
TEMA 11: Historia reciente de la radio española y de su programación. Análisis de la programación de la radio generalista y temática. Pasado, presente y futuro.
TEMA 12: La Radio digital. Del RDS al DB+. El podcasting. La explosión de la otra forma de hacer radio.

ACTIVIDADES FORMATIVAS

La asignatura se compone de los siguientes elementos:
1.- Revisión del temario en las sesiones. Algunas partes de los temas serán preparados y presentados los alumnos.
2.- Debates grupales sobre asuntos de actualidad relacionados con el temario de la asignatura. Los alumnos han de preparar los contenidos matriciales del debate.
3.- Distribución de los alumnos en grupos de trabajo para realizar dos trabajos grupales durante el cuatrimestre y para participar en los debates.
4.- Visitas de profesionales en activo de la programación televisiva, radiofónica y de cualquier otro ámbito relevante. En otros casos, grabaciones online con esos profesionales para crear un repositorio de entrevistas-encuentros que los alumnos deberán ver durante el curso.

DISTRIBUCIÓN DE LOS TIEMPOS DE TRABAJO

ACTIVIDAD PRESENCIAL	TRABAJO AUTÓNOMO/ACTIVIDAD NO PRESENCIAL
60 horas	90 horas

COMPETENCIAS

Competencias básicas

Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio

Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio

Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética

Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado

Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios

posteriores con un alto grado de autonomía

Competencias generales

Ser capaz de programar los contenidos de un canal de radio o televisión, así como programar los contenidos programáticos de un entorno multimedia y ser capaz de desarrollar la dirección de programación de canales y medios de comunicación audiovisual

Competencias específicas

Saber utilizar y conocer las tecnologías y los sistemas utilizados para procesar, elaborar y trasmitir información, así como para expresar y difundir creaciones a través de los medios de comunicación audiovisual.

Comunicar y crear mensajes y programas en el lenguaje propio de cada medio de comunicación audiovisual (fotografía, radio, televisión, cine, multimedia), y en los soportes digitales que vehiculan la comunicación y la información.

Planificar un evento, desde el punto de vista comunicativo utilizando los recursos audiovisuales.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Inmersión actualizada en la programación de contenidos de los medios audiovisuales

Aproximación a las labores profesionales relacionadas con la programación

Audimetría. Audiencia medida en los medios de comunicación. Cómo y para qué

Reconocimiento e identificación de formatos

Conocimiento del nuevo entorno de los contenidos no programados

SISTEMA DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

La evaluación de la materia se rige por el siguiente sistema:
- Asistencia a clase (10 %)
- Participación activa directa, participación en los debates y trabajos individuales (20 %) -
- Trabajos grupales (40 %)
- Examen de la parte teórica (30 %)

Para que un alumno supere la asignatura en la convocatoria ordinaria, deberá aprobar (un mínimo de 5 puntos sobre 10) las partes correspondientes a TRABAJOS GRUPALES y EXAMEN DE LA PARTE TEÓRICA. Solo en ese caso se procederá a elaborar la media total de la materia. En caso de no superar alguno de estos dos epígrafes o ambos, el alumno deberá presentarse a ESA PARTE DE LA ASIGNATURA, en la convocatoria extraordinaria.

SISTEMA ALTERNATIVO DE EVALUACIÓN PARA ALUMNOS CON DISPENSA ACADÉMICA
- Trabajos individuales (20 %)
- Trabajos grupales (40 %)
- Examen de la parte teórica (40 %)

Las conductas de plagio, así como el uso de medios ilegítimos en las pruebas de evaluación, serán sancionados conforme a los establecido en la Normativa de Evaluación y la Normativa de Convivencia de la universidad.

BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS

Básica

Concepción Cascajosa y Farshad Zahedi Historia de la televisión TH

Andrés Pérez Ortega Marca personal ESIC

Justo Villafañe La buena reputación Pirámide

Vincent Price Opinión Pública Paidós

Gorka Zumeta La radio. El acompañante silenciado Kailas

Marta Franco y Miquel Pellicer Optimismo para periodistas UOC

Complementaria

Lawrence Levy De Pixar al cielo Deusto

Luis Bassat El libro rojo de la publicidad Plaza & Janés

Javier Reyero Tenemos que hablar Morata Ediciones